E-G077
E-G120

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ヒノデビル3F
TEL.03(366)4345

ENIX

創造神ギャリアンの復活

暗黒城

作者紹介

山口　祐平

昭和32年生れ。福岡県出身。現在、埼玉県在住。医学部学生。

「主人公リュウが私の夢枕に立ってから一年。また超高速グラフィックルーチンとの劇的な出会い！私のアイデアを総て注ぎ込んで完成したのがこのデビュー作です。きっと最後まで満足していただけるものと信じています。」

〔移植者〕　X-1版　　ランダムハウス

創造神ギャリアンの復活

暗黒城

21世紀に入り、宇宙における人類の進出はにわかに活発になった。それは20世紀末に地球の人口が、もはや限界と言われる 180億人を突破し、あらゆる手を尽しても、総ての人々を養うことができなくなったことが大きな要因であった。即ち、地球と似た環境を持つ惑星を探し出し、そこへ移民するより人類が生きながらえる道がなかったのだ。しかも、地球は寒冷化が進み、じきに氷河期が訪れることは疑いの余地がなかった。

もう一刻の猶予もなかった。各国は軍縮協定を結び、軍事費のほとんど、いや国家予算の多くを宇宙開発に当てるようになった。米ソの超大国はもちろんすでに超大国の仲間入りを果たした日本の３ヵ国は、特に大規模な太陽系惑星への長距離宇宙飛行を次々と成功させていった。しかし、すぐに限界が見え出した。地球と似た環境の惑星は銀河系だけで10億個あると推測されていたが、その最も近い太陽系まで、約１万光年の距離があったのだ。その時代に究極の宇宙駆動システムと言われた光子ロケット（ほぼ光の速度に匹敵）すら、１万年はかかる気の遠くなるような距離である。

ところが、2180年。画期的な事件が起こった。21世紀のアインシュタインと言われる宇宙物理学者リュウ・エンジェル博士が以前から唱えていた《ワープ理論》が、日本の国立宇宙研究所の実験によって実証されたのだ。その結果は地球軌道上を回る宇宙船から、リュウ博士の製作した超光子変換装置により発射された光子が月面上の観測装置に届く時間の測定により判明したものであった。即ち、２つの装置間を光が進む時間より、ほんのわずかだが速い時間で、その装置から発射された光子が飛んだことが確められたのだ。

当時、その出来事がいかにセンセーショナルに騒がれたかは、まだ人々の記憶に生々しく焼き付いているほどだ。すぐに各国首脳が自ら、東京のリュウ博士自宅まで押しかけ、その装置の内容を譲るよう説得にあたった。しかし、リュウ博士はその目をむくような金額にも首をタテに振らず、沈黙を守り通すだけだった。この事態を重く見た日本政府は各国首脳を招集し、リュウ博士に対し必要なだけの研究費を共同で提供すること、その替りに装置の内容を公開するという妥協策で歩み寄りをみたのだ。

それから８年後の2188年。リュウ博士は木星軌道上で初のワープ実用装置の最終組み立てを行なっていた。博士が今だに沈黙を守り通していることに、奇異の目が集まっていたが、作業はスムーズに進み、あと半年で完成というところまで着々と進んでいた。その装置の大きさは、長さが1032㎞という今だかつて人類が経験したことのない巨大建造物であった。博士は誰にも話していなかったが、この装置には、時空間をつき抜け、現宇宙と異なる宇宙――即ち、異

次元にまでワープできる底知れぬ力が秘められていたのだ。各国の秀れた研究者にすら、そこまで計算できた者は一人もいなかった。博士の思惑は何か？

それは20年前、ちょうど博士が7才の誕生日を迎えた日の正午の出来事だ。**リュウ少年**が小学校の校庭で友達と野球をしていた時、雲ひとつない空の彼方から、一筋のまばゆい光線が少年の頭上に閃いた。その途端、**リュウ**少年はバタリと校庭に倒れてしまった。目がさめると、そこは医務室であった。時計の針は5時を指している。心配そうに覗き込む学友と先生、それに両親達。**リュウ**少年は今、「起きよ！」との声で目ざめたのだ。それは不思議な声だった。今しがたまでゆっくりと、しかも低い声で話しかけていた声の主は、とあたりを見廻したがいない。話の内容は、ある世界の消滅、そしてその世界を救え！との暗示に満ちたものであった。

その後も度々、同じ声の主が脳裏に語りかけてきた。今度は倒れたりするようなことはなく、ある予感通りに声が聞こえてくるようになった。20歳の時、発表したワープ理論、さらにその実験、そしてこの巨大装置設計にあたっても声の主のある暗示がヒントになっていた。さらに、最初の“ある世界”のことも、だんだん鮮明になってきた。

その“ある世界”とワープ理論は見事に結びついていたのだ。ワープ論により導き出されるひとつの解に、宇宙の構造を示す方程式が含まれていた。それは、時間そのものも光と同じように、エネルギーや質量に変換し得るというものであり、逆に言えば、ある一定以上のエネルギーにより、時間を越えたり、遡ったりできるということになる。即ち、この宇宙は単にある次元の世界であり、ちょうど時間の経過をX軸＝中心線にとってみると、その周囲をらせん状に円を描いて無数の宇宙が時間の進行方向に昇って行く構図ができ上がる。地球を含む現宇宙はそのひとつにすぎないことがわかる。

あの声の主の正体も、今の博士にはわかっていた。それはまさしく宇宙の根源であるエネルギーに満ちた『理知力』であった。言い換えれば、全宇宙の創造神そのものと言っても良いだろう。何度か「あなたは誰ですか」と問うたことがあった。しかし、答えは返ってこない。また“ある世界を救え！”というその“ある世界”も明らかになっていった。それは、遙か大昔の宇宙——“ミネル・バトン”であることも。

——そう、“ミネル・バトン”。その声の主である神は言う。

『ミネル・バトンは永き世、光を司りしユリアの島・リルによりて平和な世界を謳歌せり。しかし、暗黒の徒・グルーによりて、今や人皆奈落の底にうごめくのみ。墜落と戦さに満ち満ち、もはや終末を迎えん。救え！なんじの力で』

2188年、8月8日。遂に全人類が待ちこがれていたワープ装置が完成した。人々の注視の中で、今、その発射スイッチが押されようとしている。**リュウ・エンジェル**博士が自らそのボタンを押すのだ……いざ、“ミネル・バトン”へ。

ローディング方法

A面にはパートⅠ、B面にはパートⅡが入っています。
必ずA面(パートⅠ)の最初にテープを巻き戻してから、ローディングを行なって下さい。

●FM−7、FM−NEW7をお使いの場合

本体裏面のディップスイッチの設定は、必ず1番2番がON、3番4番がOFFの状態にセットして下さい。

①FM-7本体にカセットレコーダーと、ディスプレーが接続されているか確認し、カセットレコーダーにプログラムテープ(A面)をセットします。
②ディスプレーの電源スイッチを入れてから、本体とカセットレコーダーの電源スイッチを入れて下さい。
③画面に Ready が出てくるのを確認し、LOADM"START","",R ⏎ を入力して下さい。
④カセットレコーダーのPLAYキーを押します。
画面にはプログラムを捜している「Searching」が表示されます。
画面にはプログラムを捜した「Found：START」が出ます。数分経ってもこれが出ないときはカセットレコーダーの接続かローディングレベル（ボリューム）を知らべて再ロードさせて下さい。
タイトル画面の表示が出て約4分でローディングが終了します。
⑤「ハジメカラヤリマスカ(Y/N)」と聞いてきますので、最初からゲームを行なう時には大文字で Y を押して下さい。
パスワードがわかっていて、ゲームを再開する時には、大文字で N を押して下さい。いずれの場合も、その後出てくるメッセージに従ってゲームを進めて下さい。

●FM−77をお使いの場合

本体前面の BASIC スイッチを押した状態にセットして下さい。
その後、FM-7、FM-NEW7 をお使いの場合の①以下の手順でローディングを行なって下さい。

●X1シリーズの場合

A面・B面とも、同じプログラムが入っています。
ので、どちらの面でもゲームをスタートする事が出きます。

(1)X1本体にディスプレイが接続されているかを確認し、ディスプレイと本体の電源を入れて下さい。
(2)本体のEJECT ボタンを押し、カセットの蓋を開けプログラムテープをセットします。
(3)しばらくすると画面に「IPL is loading アンコクジョウ」と出て、しばらくしてローディングが終了し、ゲームがスタートします。

※X1Dをお使いの方でうまくロードしない場合は「取扱い説明書」の「4.4外部カセットレコーダーの接続方法」のC. 4項をお読み下さい。
※BASICが本体に内蔵されている場合は、〔C〕キーを押しながら電源を投入してください。
※X1 turbo をお使いの場合、電源投入以前に本体のモードをSTANDERD（200ライン）に切りかえて下さい。
※X1 turbo のモデル20、モデル30をお使いの場合には、専用データレコーダの「取扱い説明書」を詳しくお読み下さい。

ローディング上の注意

○ゲームソフトをうまくロードさせるためのチェックポイントを次にまとめました。ロードできない場合はご確認願います。

①説明書の ローディング方法 の欄に従って行なっているか？
②A、B両面を行なってみたか？
③ボリュームレベルは合っているか？
MAXとMINの場合は、MAXにして少しずつ落していく。
④データレコーダと本体の相性が合っているか？
（他のメーカーの物やコンピュータ用以外の物は性能面で注意）
NOMとREVの切り換えスイッチがついている場合は両方試してみる。
（他社製品とボーレートが違うため。）
⑤本体のモードやパラメータの調定が正しいか？
⑥本体とデータレコーダの接続は正確か？
又は、ケーブル等は故障していないか？
⑦データレコーダのヘッドの汚れや磁化がないか、又はピンチローラー等のゆるみにより回転ムラを起していないか？
⑧テープ又はディスケットが磁化されていないか？
又は物理的な傷や汚れがないか？

ゲームの説明

<初めに>

大いなる宇宙の**創造神ギャリアン**により、新しい世界の創造者の１人に選ばれた**リュウ・エンジェル**（別名・ドラゴン・エンジェル）は、終末を迎えようとしている異次元の世界“ミネル・バトン”に足を踏み入れます。この“ミネル・バトン”の中心にはラバルの鏡というタキオン（光子変換物質）が存在しその力で多次元世界をつなぎ留めていました。

永い間、ラバルの鏡は光を司る“ユリアの島”の**リル**が守っていましたが、強力な権力を握りつつあった暗黒の使徒**グルー**に奪われ、今や、その**グルー**の居城・“暗黒城”に隠されてしまいました。**リル**も空中宮殿の中にバリアーで封印されています。

グルーは暗黒の儀式の後、ラバルの鏡を割ろうとしています。ラバルの鏡はそれを壊すことにより、新しい世界が創り出され、破壊したものが創造者となるという伝説があります。もし、**グルー**に割られると彼の世界――暗黒だけの世界になってしまいます。

リュウ・エンジェルに課せられた使命は、自らの手でラバルの鏡を割ることです。それにより、**リュウ**の心に描いている世界＝**創造神ギャリアン**の望む世界が現出します。

そこまで各章にわたって進行していきます。

まず序章では、西暦2188年から入ります。そこでは**リュウ・エンジェル**が新しいワープ航法の応用実験装置のテストのため、木星軌道上にいます。その装置の大きさは総延長1032㎞に達する巨大なものです。

さあ、ゲームの開始です。今、あなたの手によって、発射スイッチが押されます。――**リュウ・エンジェル**。それはあなた自身なのです。

<ゲームの開始>

あなたはこれから**リュウ・エンジェル**となって、“ミネル・バトン”の不思議な世界へ入っていきます。この世界は超能力と魔法の世界で、あなたの努力しだいで“スーパーマン”にもなれます。

様々な人々や、色々な生物に話しかけるのが、目的を達成する早道だと思います。（作者より）

まず、画面に木星軌道上の新ワープ航法実験装置が映し出されます。

発射スイッチはスペースキーです。あなたが一刻も早く、終章――“あなたの心が創る世界”にたどり着くことをお祈りします。

<コマンドについて>

あなたのコンピュータはゲーム進行中、随時「ドウシマス？」「ナニヲ　シマス」等、聞いてきます。それに対する答えは、画面下にある10個のコマンドの中から１つ選んで、それに該当するファンクションキーを押して下さい。

あなたの入力を必要とするコマンド（ファンクションキー）を押した場合は画面にメッセージが出てきますから、それに従って入力して下さい。

そのとき、「トル」、「タタク」、「サガス」、「ミル」、「タタカウ」は、「ドウシメイシ」では代用できません。それぞれのコマンドで行なって下さい。

<コマンドの説明>

各コマンドは、次のように各ファンクションキーにセットされています。画面の下に表示されています。

PF1：「メイシ　ドウシ」

既にファンクションキーで予約されているコマンド以外の事をしたい時使います。そのとき名詞と動詞の間には［スペース］を入れて下さい。

※例　「ココロ　ヒラク」……心を開いて見えないものも、見えるようになるという意味です。

他にも「ドア　コワス」のように普通にも使えます。

PF2：「キク　ハナス」

会話を行なう場合に用います。このときは、単語と単語の間に［スペース］を入れないで下さい。

※例　「コンニチワ」、「ココハドコナノ」、「オネガイダカラオシエテチョウダイ」「オシエテ」、「アンコクジョウハドコニアルンダ！」以上どれでも大丈夫ですよ！

PF3：「トル」

物を取るときに使います。

「ナニヲ　トリマス」または「ドレヲ　トリマス〔カーソル〕」など指示が出ますので従って下さい。

※カーソルの指示が出た場合は、［カーソル］キーで移動し、決まったら［⏎］キーを押して下さい。また、FM-7の場合は［SHIFT］キーを押しながら、［カーソル］キーを押しますと大きく動きます。

PF4：「サガス」

見えない物を捜すときに使います。めったに用いませんが重要なコマンドです。

※カーソルの指示が出た場合の方法は上記と同様です。

PF5：「ミル」

見たい物があるときに使います。その時の指示に従って下さい。

※カーソルの指示が出た場合の方法は上記と同様です。

PF6：「タタク」

叩くときに使います。その時の指示に従って下さい。

PF7：「モチモノ」

現在持っている物を表示します。

PF8：「タタカウ」

敵と戦うときに使います。使い方は次の例のように２通りあります。

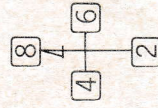
※例１「オニ　キル」鬼を斬る……「ドウヤッテ　タタカイマスカ（メイシ＋ドウシ）」のとき使います。

※例２「ツルギ　デ　キル」剣で斬る……「ナニデ　ドウヤッテ　タタカイマスカ」の質問のときに使います。指示に従って下さい。

PF9：「MAP」

地図を表示します。ゲーム進行上できない場合があります。

PF10：「イドウ」

移動したいときに使います。

移動は2、4、6、8のキーで行ないます。
ただし、あなたの身体の向きは常に8を向いています。
ただし、一部に例外があります。
画面右上の DIRECTION（移動表示）に気をつけて下さい。

ゲームの中断について

◎ゲーム進行中に出てくるパスワードをメモしておいて下さい。

　ゲームを途中で中断する場合は、それまでに出てきた中で、最後のパスワードをメモしておいて下さい。ただし、ゲームが終章に近づくとパスワードが出てこなくなりますので、常に最後のパスワードはメモしておくようにして下さい。

ゲームの再開について（パスワードがわかっている時）

1．ゲームの再開は必ず、テープのＡ面の最初から ローディングの方法 に従って実行して下さい。

ゲーム開始時に

　ハジメカラ　オコナイマスカ（Y／N）

と聞いてきますので、大文字で N を押して下さい。

次に

　パスワード　ヲ　イレテクダサイ

と聞いてきますので、パスワードを入力し ⏎ キーを押して下さい。

（パスワードが違っている場合は最初に戻ります）

そのパスワードの章をロードするまでお待ち下さい。（再開する章によって時間が異なります）

●FM-7シリーズの場合

パスワードによってＢ面から再開する場合には、メッセージに従って、Ｂ面をセットしてカセットを巻き戻してからPLAYキーを押して下さい。

　後は自動的にパスワードが出てきた次の場面からゲームを再開します。

●メモ●

ヒント券

当社では、アドベンチャーゲームの性質上出来るだけお客様にご自分でゲームを進めていただくという方針ではございますが、どうしても先に進めなくなられたお客様の為に、このヒント券を用意致しました。どうしても先に進めなくなった場合は、返信用封筒60円切手及びヒント券を1枚同封の上、お知りになりたい所を詳しく書かれ、当社宛にお申し込み下さい。

ただしご質問は、上記のお申し込み方法によるヒント券の枚数分にのみに限らせていただきます。

実力のある方がお
そのほか、こん
たらお寄せ下さい
商品化させてい
支払い致します。
※詳細事項等のお

暗 黒 城
ヒント券
No.2

暗 黒 城
ヒント券
No.3

お問い合わせについて

私共では、万全の体制で商品開発を行なっておりますが、御意見・御要望につきましては同封のオーナーインフォメーションカードにてお送り下さい。特別な場合を除いてお電話によるお問い合わせはお断わり致しております。

今後共、皆様の立場に立ったより良いゲームソフト作りを目指してゆきますので、よろしくお願い申し上げます。

ご購入いただきましたディスケット又はカセットテープを何らかの理由により破損された場合には、破損したディスケット又はカセットテープに交換実費1000円(1000円分の切手でも可)を同封の上、直接当社までお送り下さい。当社にて責任をもってメンテナンスさせていただきます。

また、特にテープ版をお使いのお客様で、テープが消耗してローディングが行なえなくなりました場合には、交換実費1本につき1000円（1000円分の切手でも可）と消耗して使用できなくなりましたカセットテープを同封の上、当社までお送り下さい。当社にて責任を持って交換させていただきます。

エニックスから皆様へ

■オリジナルゲーム・ユーティリティ各ソフトの作者、移植者、商品企画者募集

当社では、一般から持ち込まれる作品に適切なアドバイスを行ない、作者の名前で商品化しております。また、当社商品を他機種に移植、ないしは移植を希望される方のご応募をお待ちしております。(あなたのお近くに実力のある方がおられましたらお知らせ下さい。)

そのほか、こんな商品が欲しいとか、奇抜なアイデアや企画がありましたらお寄せ下さい。

商品化させていただきました作品に対しましては、当社規定の印税をお支払い致します。

※詳細事項等のお問い合わせは、エニックス開発部まで　☎03(366)4296